

Dreamcast™



Dreamcast

Tom Clancy's
RAINBOW SIX™

ROGUE SPEAR™

+ Mission Pack:
URBAN OPERATIONS

100

Ainsi que vous ne commencez à jouer au jeu vidéo ni pendant ni vos enfants d'adolescence, il est très important de les accompagner et leur personnellement ce paysage de rêve en garde contre les effets d'épilepsie. Il est recommandé qu'un adulte soit le maître d'un jeu vidéo, les premiers minutes sont les plus risquées pour commencer à jouer. Des crises d'épilepsie ou des parties de convulsions sont observées chez certains personnes exposés aux rayons lumineux du quotidien comme par exemple les images télévisées ou les jeux vidéo. Des troubles de conscience peuvent aussi se manifester chez des personnes sans antécédents médicaux. Si un membre de votre famille ou vous-même êtes sujet aux troubles épileptiques (épilepsie ou parties de convulsions) sous l'effet de rayons lumineux, demandez conseil à votre médecin avant d'utiliser le jeu. Les enfants ne doivent pas jouer sans la surveillance de leurs parents. Si des symptômes tels que des vertiges, des troubles de la vue, des convulsions oculaires ou musculaires, des pertes de conscience ou d'orientation ou des mouvements incontrôlés et involontaires apparaissent pendant l'utilisation du jeu vidéo, arrêtez-vous immédiatement. Si ces symptômes persistent, consultez votre médecin.

References

- Tenez vous éloigner le plus possible de l'écran à deux mètres de distance environ ce qui correspond à la longueur du côté de la main saine
- Utilisez de préférence un petit écran
- Évitez de rester au stat de longues
- Assurez-vous que la pièce dans laquelle vous vous trouvez soit bien éclairée
- Il est recommandé de faire une pause de 10 minutes toutes les heures.

Abstract

1. Ce CD-ROM ne peut fonctionner qu'avec une console One Game PlayStation®2 ou une console PSP®2. Ce CD-ROM est un autre lecteur CD que les autres et il faut l'insérer dans la console pour pouvoir jouer. Comme dans notre console, il y a des instructions de jeu. Pour jouer à plusieurs joueurs, il faut insérer les autres CD-ROMs MP 2 à 4. Insérez-les dans la console.

8. **Prüfung:** Im FET-FET-Modell nimmt die Drainstrom-Drainspanne-Charakteristik eine Form an, die dem folgenden Diagramm entspricht. Wie lautet die Formel für den Drainstrom I_D in Abhängigkeit von der Drainspanne V_D ?

2 Appuyez sur le bouton **POWER** pour charger le jeu. Le jeu commencera après l'apparition du logo Dreamcast sur l'écran. Si rien n'apparaît, vérifiez la console et vérifiez que le jeu est correctement connecté.

À l'issue de votre jeu, appuyez sur la touche **ESC** pour quitter le jeu. Si vous souhaitez continuer à jouer, appuyez sur la touche **ESC** pour revenir au menu principal. Si vous souhaitez quitter le jeu, appuyez sur la touche **ESC** pour revenir au menu principal. Si vous souhaitez quitter le jeu, appuyez sur la touche **ESC** pour revenir au menu principal.

5. Si vous connectez la console sans placer de CD, le logo de la console apparaît à l'écran. Lorsque vous saisissez correctement un jeu, affez alors le CD-ROM pour commencer de jeu lecture et le jeu sera alors chargé automatiquement.

IMPORTANT: Le GO-FEM pour Dracopac contient une batterie de sécurité qui permet la lecture du CD. Veillez à ce que votre CD reste propre et sécurisé avec soin. Si la cassette Dracopac ne parvient pas à lire votre CD, retirez-le et essayez-le soigneusement. Pour de plus amples renseignements, contactez le service du CD avec les détails.

Abstract

- Le GD-ROM est exclusivement destiné à la console Dreamcast.
- Permet un accès d'externe parallèle et requiert que rendent le GD-ROM inutilisable.
- Nécessite un accès à la GD-ROM en mode natif, sans d'un ordinateur ou d'un autre source de données.

Merci d'avoir acheté *Rogue Spear™* pour la Dreamcast. Avant de commencer, nous te conseillons de lire ce manuel et de conserver le livret d'affiliation au cas où tu aurais besoin de t'y référer.

Table des matières

Introduction	2
Commencer	3
Commandes de <i>Rogue Spear</i>	4
Menus du jeu	9
Campagnes	9
Deathmatch	10
Entraînement	11
Options	12
Phase de planification	14
Briafing	14
Renseignements	14
Effectif	15
Sélection de l'équipement	15
Équipe	15
Planification	15
Mode observation	16

Phase d'action	18
Fenêtre cinéma	18
Barre d'action	19
Affectation des commandes	19
Fenêtre menu	20
Contrôle de l'agent	22
Terminer la mission	22
Visual Memory (VM)	23
Credits	24

© 2000 Red Storm Entertainment, Inc. All Rights Reserved. *Rogue Spear* is a trademark of Red Storm Entertainment, Inc. Rainbow Six is a trademark of Jack Ryan Limited Partnership, Inc. All other brand names are trademarks or registered trademarks. Red Storm Entertainment is a trademark of Ubi Soft Entertainment SA. Red Storm Entertainment, Inc. is a company of Ubi Soft Entertainment SA.

ATTENTION

Cette publication présente l'attribution d'un jeu vidéo et des informations d'emploi particulières qui sont diffusées dans la nation ci-jointe.

Introduction

Dans *Rogue Spear*, tu contrôles RAINBOW, un groupe secret de lutte antiterroriste qui se déplace dans le monde entier. Dans le cadre de tes missions, tu dois sélectionner les membres de ton équipe, leur fournir des armes et de l'équipement, préparer leur stratégie et accomplir toutes les phases nécessaires pour atteindre tes objectifs. Le jeu comporte 23 missions interconnectées dans une campagne d'ensemble.

La campagne de *Rogue Spear* se déroule après celle de *RAINBOW SIX* et de *Mission Pack Eagle Watch*. Si tu connais déjà ces deux titres, tu n'auras pas de difficulté à te familiariser avec l'interface du jeu. Nous te conseillons quand même de lire ce manuel, car des changements ont été apportés et des éléments ont été ajoutés. Tu disposes de nouvelles armes, d'autres agents, d'actions et d'objets différents, et bien sûr d'autres choses encore. Alors, ne reste pas là à rien faire ! Tu as la parole à sauver.

ROGUE SPEAR

Commencer

Rogue Spear est un jeu pour 1 à 4 joueurs. Avant d'allumer la console Dreamcast (position ON), branche la manette ou les périphériques dans les ports correspondants. Pour revenir à l'écran titre pendant la partie, appuie simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start. La console Dreamcast effectuera une réinitialisation et affichera l'écran titre.



Si tu utilises un Visual Memory ou VM Dreamcast (vendu séparément), insère-le dans le port d'extension 1 de la manette branchée dans le Port A. Si tu utilises un Vibration Pack (vendu séparément), insère-le dans le port d'extension 2 de la manette Dreamcast. Quand le Vibration Pack est inséré dans le port d'extension 1 de la manette, il ne s'enclenche pas correctement et risque de tomber pendant la partie ou de gêner le fonctionnement du jeu.

Commandes de Rogue Spear

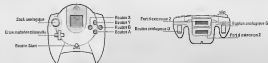


Figure 4.1 : Manette et arme

Manette Dreamcast

Le fonctionnement avec une manette non compatible n'est pas garanti. Quand tu utilises la manette, tu peux la configurer de huit façons différentes :

Configuration de manette 1 (Alpha)

Commandes sur les menus :

Croix multidirectionnelle – Passer options avancées

Stick analogique – Dérouler lentement/Déplacer pointeur

Bouton B – Cliquer

Bouton A – Sélectionner

Bouton B – Annuler

Bouton X – Affecter objet

Bouton Y – Changer type de munition

Bouton Start – Sélectionner

Commandes dans les missions :

Bouton A – Avancer

Bouton Y – Reculer

Bouton X	Pas sur le côté gauche
Bouton B	Pas sur le côté droit
Bouton G	Courir
Bouton O	Tirer
Croix GAUCHE	Zoom
Croix DROITE	Changer chargeur
Croix HAUT	Interagir avec environnement
Croix BAS	Activer menu/Changer vues
Stick analogique	Observer
Bouton Start	Pause/Menu

Configuration de manette 2 (Brave) identique à la Configuration de manette 1 à une exception près :

- HAUT et BAS sont inversés sur le stick analogique.

Configuration de manette 3 (Charles) identique à la Configuration de manette 1 à une exception près :

- Les boutons A et Y sont inversés.

Configuration de manette 4 (Della) identique à la Configuration de manette 1 à une exception près :

- HAUT et BAS sont inversés sur le stick analogique
- Les boutons A et Y sont inversés.

Configuration de manette 5 (Eche) identique à la Configuration de manette 1 à une exception près :

- Croix GAUCHE Jeter un coup d'œil à gauche
- Croix DROITE Jeter un coup d'œil à droite

Configuration de manette 6 (Fextrot) identique à la Configuration de manette 1 à une exception près :

- HAUT et BAS sont inversés sur le stick analogique.
- Croix GAUCHE Jeter un coup d'œil à gauche
- Croix DROITE Jeter un coup d'œil à droite

Configuration de manette 7 (Sierra) identique à la Configuration de manette 1 à une exception près :

- Les boutons A et Y sont inversés.
- Croix GAUCHE Jeter un coup d'œil à gauche
- Croix DROITE Jeter un coup d'œil à droite

Configuration de manette 8 (Tango) identique à la Configuration de manette 1 à une exception près :

- HAUT et BAS sont inversés sur le stick analogique.
- Les boutons A et Y sont inversés.
- Croix GAUCHE Jeter un coup d'œil à gauche
- Croix DROITE Jeter un coup d'œil à droite

Remarque : le mot « **SELECTIONNER** » mentionné dans ce manuel correspond au fait de placer la flèche à l'écran sur une option à l'aide du stick analogique et d'appuyer sur le bouton A pour la sélectionner. Sur les écrans d'options dépourvus de flèche, il faut « **SELECTIONNER** » les options en les mettant en surbrillance à l'aide du stick multidirectionnel et d'appuyer sur le bouton A.

Clavier Dreamcast

Quand tu utilises un clavier, une manette doit aussi être branchée dans l'un des autres ports

Actions :

Gauche	droite	Tirer (Utiliser objet)
1		Sélectionner arme principale
2		Sélectionner arme secondaire
3		Sélectionner emplacement 1
4		Sélectionner emplacement 2
N		Sélectionner arme suivante
W		Changer chargeur

B	Changer cadence de tir
Espace	Manipuler environnement (ouvrir portes, escalader, etc.)

Déplacement :

Z	Avancer
S	Réculer
Q	Pas sur le côté gauche
D	Pas sur le côté droit
A	Jeter un coup d'œil à gauche
E	Jeter un coup d'œil à droite
C	Se baisser
Drôte souris	Courir

Equipe / IA :

PgUp	Passer à équipe précédente
PgDn	Passer à équipe suivante
7	Rapport de situation
R	Equipe reste en place
H	Toutes les équipes restent en place
Y	Mode sniper
J	Code d'action Alpha
K	Code d'action Bravo
L	Code d'action Charlie
.	Code d'action Delta
G	Mode carte
F	Changer mode règles d'engagement
V	Changer vitesse règles d'engagement

ROGUE SPEAR™

Vues :

Maj gauche

S

T

F1

A

\$

I

Num 5

Mode sniper

Vision nocturne

Mode carte plein écran

Vue caméra

Zoom arrière carte

Zoom avant carte

Regarder agent suivant sur carte d'action

Centrer vue

Enter / Alt / Ctrl / V

Options :

F4

F3

Acquisition automatique

Réticule

ROGUE SPEAR

Menus du jeu

Sur le Menu principal, tu peux sélectionner les options ci-dessous :

Campaigns (Campagnes)

C'est là que tu commences toutes les missions de campagne et les autres types de parties individuelles.



New Campaign (Nouvelle campagne)

Tu accèdes à une nouvelle campagne. Tu ne peux enregistrer que 10 campagnes sur chaque VM.

Resume Campaign (Reprendre campagne)

Quand tu as déjà commencé au moins une campagne, l'option Resume (Reprendre) devient disponible. SELECTIONNE l'une des campagnes répertoriées dans la fenêtre et SELECTIONNE Resume (Reprendre). Tu accèderas alors à la phase de planification de la mission suivante n'ayant pas été exécutée dans la campagne actuelle.

Delete Campaign (Effacer campagne)

Cela te permet de supprimer la campagne sélectionnée sur le VM. Une fenêtre s'affiche pour te demander de confirmer avant la suppression définitive de la campagne.

Practice Mission (Essayer mission)

Quand une mission a déjà été effectuée, tu peux la recommencer sans que cela affecte la campagne en cours. Tout d'abord, SELECTIONNE la campagne dans la fenêtre, puis SELECTIONNE la mission. Quand celle-ci est en surveillance, SELECTIONNE Practice Mission (Essayer mission). Si tu souhaites améliorer tes performances dans une mission pour la campagne, SELECTIONNE plutôt l'option Branch Campaign (Refer campagne).

Branch Campaign (Relier campagne)

Si tu veux rejouer une mission pour améliorer tes performances dans la campagne, utilise l'option Branch Campaign (Relier campagne). Une fois que tu as SELECTIONNE la campagne concernée, choisis la mission précédant celle que tu souhaites rejouer, puis SELECTIONNE Branch Campaign (Relier campagne). Le niveau de difficulté sera le même que celui que tu avais choisi au départ pour la campagne.

Difficulty Level (Niveau de difficulté)

Mets l'une des options suivantes en SURBRILLANCE : Recrue (Début), Vétéran ou Elite

- **Bleu** Pour passer au niveau suivant, tu dois atteindre les objectifs de la mission. Dans ce mode, tu rencontres moins de terroristes et leurs réactions sont moins vives.
- **Vétéran** Compare au mode Bleu, tu dois atteindre les objectifs pour rejouer la mission. Cependant, il y a un peu plus de terroristes et leurs réactions sont plus rapides qu'au niveau Bleu.
- **Elite** Au sein de l'Elite, tu rencontres plus de terroristes et ils réagissent très vite. L'option Auto Target (Auto-acquisition) est désactivée et les détecteurs cardiaques ne font pas la différence entre les otages et les terroristes.

Appuie sur SELECTIONNER pour choisir le niveau

Mode Deathmatch

Dans ce mode, de 2 à 4 joueurs peuvent s'affronter dans une version sur écran partagé de Rogue Spear dans différents environnements.

- Pour choisir une spécialité, appuie sur HAUT ou BAS.
- Pour choisir une arme, appuie sur GAUCHE ou DROITE.



Ecran Deathmatch

Select Maps (Choisir cartes)

Cette option te permet de choisir ton environnement.

Time Limit (Durée)

Cette option te permet de choisir la durée du deathmatch.

Frag Limit (Nombre d'ennemis)

Cette option détermine le nombre de « victimes » que tu dois faire chez l'ennemi pour remporter le deathmatch.

Respawn Limit (Nombre de vies)

Cette option détermine le nombre de fois que tu peux recommencer à jouer après avoir été tué.

Mode entraînement

Les missions d'entraînement sont organisées en fonction d'une liste de compétences. Pour commencer une mission de ce genre, choisis des compétences, puis l'un des parcours énumérés dans la fenêtre de dessous. Tu peux abandonner l'entraînement à tout moment en **SELECTIONNANT** l'option Main menu (Menu principal).



Ecran Entraînement

Tir et déplacement

Les cinq parcours de cette catégorie te permettent de t'entraîner à déplacer tes agents, ainsi qu'à utiliser leurs armes et leur matériel

Room Clearing (Nettoyage)

C'est la première catégorie représentant un challenge. Sois prudent sur chacun de ces parcours, car les terroristes vont riposter.

Hostage Rescue (Libération d'étages)

La catégorie suivante corse encore un peu ton entraînement en ajoutant des otages à la mission. Quand tu auras réussi ces six missions, tu seras un véritable expert en libération d'otages et en combat rapproché.

Open Training (Entraînement ouvert)

Quand tu auras effectué les missions d'entraînement, cette catégorie te donnera accès aux champs de tir et de démolition, ainsi qu'à trois salles de tir.

Terrorist Hunt (Chasse aux terroristes)

La dernière catégorie te propose deux autres salles de tir et de nouveaux terroristes à exterminer.

Mode Options

Le « menu Options » te permet de configurer les fonctions et les effets sonores du jeu. Pour activer une option, SÉLECTIONNE la case se trouvant à côté de son nom pour afficher une coche. Si la case reste vide, l'option n'est pas activée.

Sound Options (Options sonores)

Ces options te permettent de régler le volume des différents éléments sonores du jeu.



Ecran Options

Master (Général)

Cela te permet de régler le volume de tous les éléments sonores du jeu ensemble.

Ambient (Ambiance)

Cela te permet de régler le volume des effets sonores d'arrière-plan ou d'ambiance, comme le son des grillons ou le ronronnement des machines.

Gonshot (Coups de feu)

Cela te permet de régler le volume de tous les coups de feu et explosions du jeu.

Footstep (Bruits de pas)

Cela te permet de régler le volume des bruits de pas de tes agents et des autres personnages.

Menu Sound (Sons de menu)

Cela te permet de régler le volume de tous les sons de menu.

Radio Chatter (Conversation radio)

Cela te permet de régler le volume des messages provenant de tes autres agents pendant la mission.

Action Music (Musique d'action)

Cela te permet de régler le volume de la musique d'action pendant les missions.

Auto-Targeting (Auto-acquisition)

Cette option est active par défaut. Pendant la phase d'action, le reticule du viseur se place automatiquement sur la poitrine de l'ennemi le plus proche et se déplace jusqu'à sa tête.

Blood (Sang)

Quand cette option est active, les terroristes et autres personnages saignent quand ils sont touchés.

Unlimited Practice (Entraînement illimité)

Cette option désactive les conditions de victoire du mode Practice Mission (Essayer mission). Pour pouvoir essayer une mission à l'entraînement, il faut d'abord que tu l'exécutes.

Stéréo

Cette option te permet de passer d'une sortie audio stéréo à mono.

Phase de planification

Quand tu commences une mission, qu'il s'agisse d'un entraînement ou d'une véritable opération, tu accèdes d'abord à la « Phase de planification ». Elle comporte six étapes principales :

- Prendre connaissance du briefing de la mission et de tes ordres
- Prendre connaissance de tous les renseignements disponibles
- Sélectionner jusqu'à huit agents qui participeront à la mission
- Sélectionner les armes et l'équipement qu'ils utiliseront dans la mission
- Diviser les agents en équipes de tir (Figure 1)
- Préparer un plan de tir et de déplacement précis, de sorte que chaque équipe sache où aller, quoi faire et comment le faire



Écran Briefing

Briefing

C'est sur cet écran que tu obtiens tous les renseignements concernant la mission, ainsi que les objectifs que tu dois atteindre pour la réussir.



Écran Renseignements

Intel (Renseignements)

Sur cet écran, tu obtiens des informations plus générales sur la situation avant d'effectuer les missions de la campagne.



Ecran Effectif

Roster (Effectif)

C'est sur cet écran que tu lis le dossier de chacun des membres de l'équipe RAINBOW et que tu en sélectionnes huit au total pour la mission à venir. La liste des agents se trouve en bas à gauche de l'écran. **SELECTIONNE** un nom pour afficher les renseignements concernant l'agent.



Ecran Ensemble

Kit Selection (Ensemble)

C'est sur cet écran que tu fournis armes et équipements à tes agents.



Ecran Repartition de l'équipe

Team Assignment (Repartition de l'équipe)

C'est là que tu divises tes agents en équipes de tir. Tu peux en déposer d'un total de quatre et chacune peut être composée de quatre agents au maximum choisis parmi les huit disponibles. Tu peux constituer deux équipes de quatre agents, quatre équipes de deux, etc.



Ecran Planification

Planning (Planification)

Sur cet écran, tu donnes des ordres à tes équipes et tu leur indiques ce qu'elles doivent faire au cours de la mission.

Map Orders (Ordres de carte)

C'est le menu se trouvant du côté gauche de l'écran. En haut, tu disposes de deux onglets te permettant de changer les options disponibles.

Recen (Reconnaissance)

Tu gères des renseignements sur les otages, les terroristes et les différents repères.

Orders (Ordres)

L'onglet « Orders » (Ordres) est visible quand tu donnes des ordres à tes équipes.

Détermination de l'itinéraire

Tu traces les itinéraires sur la carte à l'aide de points de cheminement que tes équipes vont suivre. Commence par placer le premier point dans une zone d'insertion. Ensuite, SÉLECTIONNE un autre endroit de la carte où tu veux envoyer ton équipe. Une fois le second point de cheminement établi, une ligne est automatiquement tracée pour relier le premier au deuxième. Tu peux effectuer une action à chaque point déterminé.

Commandes des points de cheminement

À droite de ces lignes, tu as les commandes des points de cheminement. Sers-toi du bouton de lecture pour revoir l'itinéraire d'une équipe en partant du point de cheminement actuel. Le bouton portant un « X » te permet d'effacer le dernier point posé, alors que celui portant « XX » supprime tous les points de cheminement de l'équipe.

Commandes de la carte

La fenêtre de contrôle suivante te permet de déplacer la carte vers l'avant, l'arrière, la gauche et la droite, et de la faire pivoter vers la gauche ou la droite. Tu peux aussi faire un zoom avant ou arrière.

Codes d'action

Les codes d'action sont des moyens de contrôler la synchronisation et l'intervention des différentes équipes. Par défaut, aucun code d'action n'est affecté à aucun point de repère. Dans ce cas, l'équipe passe d'un point à un autre et ce, jusqu'au dernier, sans s'arrêter. Si tu affectes un code d'action à un point de cheminement, tu ordonnes à l'équipe de s'y arrêter jusqu'à ce qu'elle reçoive l'ordre de continuer. Tu peux affecter l'un des quatre codes d'action possibles au point de cheminement en la **SELECTIONNANT** sur le menu **Ordres**.

Règles d'engagement

Comme nous le disions plus haut, tu peux indiquer à tes équipes ce qu'elles doivent faire aux différents points de cheminement. Tu le fais sur le menu **Ordres** qui comporte deux catégories : **Mode et Speed (Vitesse)**. La première indique ce que l'équipe doit faire et la seconde, à quelle vitesse.

Actions spéciales

Selon l'emplacement et le statut d'un point de cheminement, tu peux ordonner à une équipe d'exécuter une action spéciale. Il en existe six types principaux, répertoriés dans la portion inférieure du menu **Ordres**. Elles ne sont disponibles que si elles sont exécutoires. Pour les trois premières, le point de cheminement doit se trouver à proximité d'une porte ou d'une entrée. Pour les trois suivantes, un code d'action doit être affecté au point de cheminement. D'autres actions spéciales peuvent également être ajoutées selon la mission.

Phase d'action

C'est au cours de cette phase que tu exécuter la stratégie préparée pendant la planification. Les équipes démarrent dans leur zone d'insertion et terminent quand tous les objectifs ont été atteints, quand la mission échoue ou quand tu décides d'abandonner. L'écran de la phase d'action est divisé en deux : fenêtre Cinéma et barre d'action.



Fenêtre Cinéma

Cette fenêtre correspond à ce que voit l'agent que tu contrôles. Si tu changes d'équipe, la vue change en fonction de ce que voit le nouvel agent. Tu peux jouer à *Rogue Spear* en mode objectif ou subjectif.

Réticule

Au centre de la fenêtre Cinéma, tu disposes d'une petite icône rouge correspondant à ton réticule de vison.

Barre d'action

Elle se trouve au-dessous de la fenêtre Cinéma et te donne tous les renseignements nécessaires sur ton agent, ainsi que sur les autres équipes pendant la mission.

Fenêtre Carte

Cette carte est centrée sur l'équipe sélectionnée ; elle ressemble à celle de la phase de planification. Le haut de la carte correspond à l'orientation de ton agent. Sais-toi de cette carte pour te déplacer pendant la mission en utilisant les lignes qui relient les points de cheminement. Tes agents sont représentés par des cercles de la même couleur que l'équipe à laquelle ils appartiennent. La petite ligne partant du cercle indique la direction que l'agent a pris. Dès que celui-ci repère un individu visuellement ou à l'aide d'un détecteur cardiaque, il apparaît sur la carte. Les objets ou les personnages non identifiés apparaissent sous forme de cercles blancs, alors que les territoires sont représentés en rouge. Les personnes mortes ou hors d'état apparaissent en fonction de la couleur correspondante.

Affichage des armes

A côté de la carte, tu as l'affichage des armes. En haut, tu peux voir une illustration de l'arme ou de l'équipement actif.

Equipe active

La fenêtre suivante correspond à l'affichage de l'équipe active. Tu as le nom et la spécialité de chaque agent, ainsi qu'un indicateur de leur état de santé.

Affichage de toutes les équipes

A l'extrémité droite de la barre d'action, cet affichage énumère toutes les équipes participant à la mission.

Control Assign (Attribution des commandes)

Cet écran te permet d'attribuer une manette ou un clavier à une équipe particulière.



*Ecran Attribution
des commandes*

Fenêtre de menu

Pendant l'exécution d'une mission, tu peux sélectionner un certain nombre d'options par le biais de la fenêtre de menu. Pour afficher cette fenêtre, appuie en BAS sur la croix multiréactionnelle. Elle te propose les options suivantes :

Actions :

- Change Clip (Changer chargeur)

Cette option te permet de remplacer ton chargeur par un autre tout rest.

- Change Team (Changer équipe)

Cette option te permet de passer d'une équipe à une autre.

- Creach (S'écrouper)

Cette option te permet de te déplacer en position baissée.

- Zoom

Cette option te permet de faire un zoom avant sur la vue

Inventory :

- Select Primary (Sélectionner arme principale)

Cette option sélectionne ton arme principale.

- Select Secondary (Sélectionner arme secondaire)

Cette option sélectionne ton arme secondaire.

- Select Item 1 (Sélectionner objet 1)

Cette option sélectionne l'arme désignée comme objet 1.

- Select Item 2 (Sélectionner objet 2)

Cette option sélectionne l'arme désignée comme objet 2.

Codes d'action :

- Alpha Cette option exécute le code d'action Alpha.
- Bravo Cette option exécute le code d'action Bravo.
- Charlie Cette option exécute le code d'action Charlie.
- Delta Cette option exécute le code d'action Delta.

Divers :

- Orders (Ordres)
L'option Orders te permet d'ordonner à ton équipe d'exécuter des actions spéciales.
- Mode
Cette option te permet d'indiquer à ton équipe ce qu'elle doit faire.
- Speed (Vitesse)
Cette option te permet de changer la vitesse de déplacement de ton équipe.
- Unity (Unité)
Cette option te permet de changer de vue, d'affichage ou de cadence de tir.
- Full screen (Plein écran)
Cette option te permet de masquer la barre d'action.
- Rate of Fire (Cadence de tir)
Cette option te permet de choisir des rafales de 1 ou 3 coups, le mode automatique ou le séquentiel.
- View (Affichage)
Cette option te permet de choisir la carte plein écran, la carte 4, la vue subjective et la zoom.
- Night Vision (Vision nocturne)
Cette option te permet de voir la nuit.

Contrôle de ton agent

Même si tu dois surveiller ce que toutes tes équipes font pendant la mission, tu es d'abord responsable de ton équipe et des objectifs qu'elle doit atteindre.

Tir et déplacement

La réussite ou l'échec des tactiques de combat rapproché dépendent de la façon d'effectuer les tirs et les déplacements. Pendant les missions, les équipes se déplacent à pied. Par ailleurs, les agents ne peuvent exécuter que les types de déplacement habituels des équipes SWAT et HRT. Il est hors de question de sauter ou de courir à toute vitesse, car les agents doivent garder en permanence le contrôle de leur arme.

Contrôle dynamique de l'équipe

Pendant la mission, cela te permet de passer d'une équipe à l'autre afin d'exécuter des actions difficiles ou périlleuses.

Fin de la mission

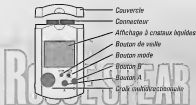
Quand les objectifs sont atteints, la mission est réussie. Tu passes alors à l'écran Résultats (Résultats) qui détaille les statistiques de la mission. Pour passer à la mission suivante de la campagne, **SELECTIONNE** la flèche droite se trouvant en bas. Tu peux aussi abandonner la mission quand tu le souhaites en activant le menu Control (Contrôle). La mission prend également fin si tous les agents sont tués ou si tu ne peux pas atteindre tes objectifs. C'est le cas quand un otage est tué ou quand une bombe explose. Si cela se produit, tu es obligé de recommencer la mission.



Écran Résultats

Visual Memory

Munis-toi de plusieurs VM si tu veux partager tes stratégies et tes résultats de mission dans les campagnes de *Rogue Spear*.



Remarque : quand te enregistres un fichier *Rogue Spear* n'éteins jamais le console Dreamcast (position OFF), ne retire jamais la carte mémoire et ne débranche jamais la manette ou tout autre périphérique.

Visual Memory (VM) de Dreamcast

Le nombre de blocs mémoire nécessaires à l'enregistrement des parties dépend de la progression du joueur dans le jeu. Dans *Rogue Spear*, il faut entre 2 et 100 blocs mémoire pour enregistrer une partie.

Crédits

Équipe Pipe Dream Interactive

Producteur exécutif : David Elmekies

Directeur de création : Joseph Sutton

Programmeur principal : Brandon Ehle

Graphiste : Adam Hsieh

Programmation supplémentaire : Mark Trumbull, Michael Long, Sean Scott, David Kobrin

Son : Mike Wellman

Assurance qualité : Rai Iodice - Testeur principal; Eric Jenczak, Heriberto Montalvo

Credits Team

Producteur et Concepteur principal : Carl Schrum

Conception du jeu : The Team

Graphistes principaux : Steve Catton & Jonathan Posden

Graphistes : Tim Alexander, Fabrizio Bianchi, Thomas DeVries, Travis Getz, John Sandoecker,

Jeff Ward

Ingénieur principal : Todd Lewis

Ingénieurs : Rick Campbell, Erik Erikson, Clark Gibson, Philip Hebert, Peter McMurry,

Christopher L. Port, Greg "Gary's Brother" Stelmack, Joe Saudier

Auteurs : Brian Upton & Kevin Perry

Graphiste supplémentaire : Brian Reynolds

Ingénieurs supplémentaires : Garner Halloran, Curtis Smith

Assurance qualité : Gary Stelmack

Contrôle de qualité : Stuart White

Testeurs principaux : Deke Waters, Robbie Edwards

ROULE SPEAR

Red Storm Entertainment – Crédits développement externe
Conseillants : Mike Grasso et Randy Pugh de NineOneOne.net

Conception sonore et Musique par Soundelux Showorks

Producteur exécutif : Jeff Ekaner

Producteur : Becky Allen

Supervision conception sonore : Ron 'Dutch' Hill

Compositeur et producteur musique : Bill Brown

Responsable distribution : Carole Ruggier

Artiste de doublage :

Narrateur – Carole Ruggier, John Clark – Douglas Bya, Susan Holt – Cynthia Martell,

Lukyan – Lawrence Dobkin, Viktor – Alex Rodine, Terroriste anglais et russe – Ilya Volok,

Equipier – Mike Reagan, Equipière et stage féminin – Johanna Parker, Stage masculin – Ron Lilié

Motion Capture fournie par hDose-et-mDose (Los Angeles, CA)

Responsable de production, Motion Capture : Tom Talles

Producteur exécutif, Motion Capture : Jarrod Phillips

Responsable technologique : Taylor Wilson

Directeur technique : Brad Gaszaway

Directeur de production : Chris Bellaci

Producteurs lignes : Rita Mines, Lisa' Spencer

Directeur Motion Capture : James Scanlon

Graphiste Motion Capture : Jay Junesu

Techniciens Motion Capture : Johnny Ravena

Exécutant Motion Capture : Mark Portas

Président : Tom Clancy

PDG : Doug Littlejohns

Responsable financière : Carolina Campbell

Vice-président, Ventes et Marketing : Dick Whuck

Vice-président, Développement produit : Mike Lomas

Directeur, Conception originale : Steve Reid

COL SPEAR

Directeur, Conception : Brian Upton
Directeur, Ingénierie : Jason Seyder
Directeur, Marketing : Carson Brice
Directeur, Ventas Europe : Rob Gross
Administrateur système : Paul D'Agostino
Responsable Marketing : Wendy Beasley
Responsable produit : Charles Holtzclaw
Responsable Internet : Mar Lafferty
Assistante Marketing et Relations publiques : April Jones
Responsable Contrôle de qualité : Stuart White
Coordinateur laboratoire : Scott Reid
Représentants support technique : Teem Giardino, Frankie Crawford IV
Testeurs : Chris Curry, Brandon Shult, Ken Turner

Version européenne

Swing! Entertainment Media AG

Producteur exécutif: Thomas Brockhage
Producteur: Norbert Weilmeyer
Programmation supplémentaire: Marc Braun
Coordinateur édition int.: Thorsten Neumann
Présentation: Eske Schmitz
Assurance qualité: Torsten Allard
Aide spéciale: Christophe Vandebroek

Nous souhaitons remercier tout particulièrement le type qui a inventé le micro-ondes avec bouton Pizza. C'est un tout petit bouton, mais c'est une véritable bouée de sauvetage.



INTERACTIVE

Devenez le maître du jeu :

En téléchargement sur MSN® (2000) et sur AOL® (1998) et sur

- Windows® 95/98 sur 3,5 et 7 pouces avec 2,56 Mo de RAM minimum et les logiciels des plateformes correspondantes
- Un processeur compatible avec les applications
- Une CD-ROM ou DVD-ROM avec lecteur compatible
- Une connexion Internet
- Un modem compatible avec les logiciels
- Un système d'exploitation compatible avec les logiciels
- Un système d'exploitation compatible avec les logiciels
- Un système d'exploitation compatible avec les logiciels

Pour connaître les conditions d'achat et les modalités de vente

- Visitez notre site Internet
- Appelez notre service client
- Appelez notre service client

Problème technique ?

Si vous rencontrez un problème technique, contactez notre service client par e-mail ou par téléphone. Nous vous aiderons à résoudre votre problème.

ou par mail : support@virgininteractive.fr

Virgin Interactive "on the Web"

Visitez les sites Internet
pour connaître les conditions d'achat et les modalités de vente
www.virgininteractive.fr

Le courrier des "players"

Si vous avez des questions ou des suggestions, contactez notre service client par e-mail ou par téléphone. Nous vous aiderons à résoudre votre problème.

Virgin Interactive
88 rue
75008 Paris

ou par mail : support@virgininteractive.fr



SOS PLAYERS

SOLUTIONS & ASSISTANCE

08 36 68 94 95 24h/24h
3615 VirginGames

ASSISTANCE TECHNIQUE

helpline@virgininteractive.fr
08 09 09 41 64 18h/18h

ENCORE PLUS D'INFO

www.virgininteractive.fr

CLAUDE DE LIMITATION DE GARANTIE

Virgin Interactive garantit que, dans la mesure où le produit est normalement utilisé, il fonctionnera substantiellement en conformité avec sa documentation associée pendant une durée de quatre vingt dix jours à compter de son acquisition. En conséquence, le produit qui se révélerait non conforme dans son support et/ou son contenu devra être restitué avant l'expiration du délai de garantie à Virgin Interactive à vos frais accompagné de la preuve d'achat et de la présente garantie à l'adresse suivante :

VIRGIN INTERACTIVE NCC

BP 319 000

13853 Aix en Provence cedex 3

Virgin Interactive s'engage alors à vous faire parvenir votre exemplaire ou un nouvel exemplaire conforme à sa documentation associée, étant précisé que Virgin Interactive est seule habilitée pour intervenir sur le logiciel. A défaut de pouvoir faire parvenir votre exemplaire ou un nouvel exemplaire conforme, Virgin Interactive vous remboursera le prix payé pour l'acquisition du produit. L'exemplaire conforme ou le remboursement du prix du produit vous sera renvoyé à l'adresse que vous aurez indiquée dans votre courrier.

Dans le cas où un logiciel qui aurait été retourné à Virgin Interactive se révélerait substantiellement conforme à sa documentation, Virgin Interactive se réserve le droit de vous facturer, tous les frais liés à l'envoi et à l'examen du logiciel.

CLAUSE D'EXCLUSION DE GARANTIE

A l'exception de la garantie limitée susvisée, Virgin Interactive n'accorde aucune autre garantie expresse ou implicite relative au produit. Virgin Interactive ne garantit notamment pas l'adéquation du produit à un objectif particulier autre que ludique, ni que le logiciel qui est contenu est sans bogue ou qu'il fonctionnera de manière ininterrompue, ni qu'il ne subira pas d'usure normale. En outre, la garantie de 90 jours susvisée ne s'applique pas s'il s'avère que le logiciel n'a pas été normalement utilisé (mauvaise utilisation, utilisation négligente ou excessive, utilisation sur des matériels non adaptés, fonctionnement de manière défectueuse).

CLAUSE D'EXCLUSION DE RESPONSABILITE

Virgin Interactive ne saurait en aucun cas être tenue pour responsable de tout préjudice indirect lié à une utilisation du produit dans les conditions non conformes (mauvaise utilisation, utilisation négligente ou excessive, utilisation sur des matériels non adaptés, fonctionnement de manière défectueuse) quant bien même Virgin Interactive aurait été avertie de l'éventualité des préjudices.

CLAUSE DE LIMITATION DE RESPONSABILITE

En tout état de cause, la responsabilité de Virgin Interactive en cas de dommages pour quelque cause que ce soit est expressément limitée au montant du prix d'acquisition du produit. Les dispositions susvisées relatives à la garantie et à la responsabilité ne préjudicient pas aux droits qui pourraient être accordés à un acquéreur consommateur en vertu de dispositions législatives ou règlement impératives. Le droit applicable est celui du droit français.



Dreamcast.

© 2000 Red Storm Entertainment, Inc. All Rights Reserved. *Rogue Squadron* is a trademark of Red Storm Entertainment, Inc. *Rainbow Six* is a trademark of the Ryan Limited Partnership, Inc. Red Storm Entertainment is a licensee of the Soft Entertainment SA. Red Storm Entertainment, Inc. is a company of the Soft Entertainment SA.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorized rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Verbreitung dieses Computerspiels ohne Genehmigung. Unautorisierte Verleih oder öffentliche Aufführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar. Kopieren oder Verbreiten ist strafbar. Toute réimpression ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

El copio o transmisión de este juego está estrictamente prohibido. El alquiler o exhibición pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono estrictamente proibite. Il noleggio non autorizzato o l'esibizione in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione della legge italiana.

Kopiering eller överföring av detta spel är strikt förbjudet. Odåligt uthyring eller offentlig visning av detta spel är också lagbrott.

Het kopiëren of verspreiden overbreegen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law, in accordance with The Video Standards Council Code of Practice. It is considered suitable for viewing by the age groups indicated.

Produced under license from the U.S. Patents 5,466,376; 5,627,885; 5,648,173; 4,443,486; 5,424,039; 4,482,038; and the U.S. Patents 5,838,835 and Japanese Patent 2870528.

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,163,278 and European Patents 0672481, 023246; Publication 0671730, 0665448; Application 93388718.4, 08710500.5

SEGA and Dreamcast are either registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

©1999 SEGA